XBOX 360

Field Manual [MIL-FBS-295937 (1) B]

UNSC Department of Doctrine and Training

⚠ WARNUNG Lesen Sie das Xbox 360® Handbuch und die Handbücher sämtlicher Peripheriegeräte, bevor Sie diesen Titel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zum späteren Nachschlagen auf. Besuchen Sie **www.xbox.com/support**, um Ersatzhandbücher zu bekommen.

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle" während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm, verwenden Sie einen kleineren Bildschirm, spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer und vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

WILLKOMMEN IM NOBLE-TEAM

NACHRICHT: Empfangen
Authentifiziert: < S-312

23.07.2552

Betreff: Versetzung

An: [GEHEIM] S-312

1. Ich spreche Ihnen mein Lob für die beispielhafte Manier aus, in der Sie Ihre Pflichten im Dienste von MND/SektionDREI/Beta-5 ausgeführt haben.

2. Sie wurden nicht nur aufgrund Ihrer Initiative, Disziplin und Ihres Scharfsinns ausgewählt, sondern auch wegen Ihres Könnens als Pilot. All diese Eigenschaften haben Sie während Ihrer Operationen gegen die Aufstände auf Mamore in bewundernswürdiger Weise unter Beweis gestellt [13.04 - 10.05.2552].

3. Ich freue mich, dass das Kampfelement von NOBLE wieder vollzählig ist und darauf, Sie im Team zu haben.

Urban Holland
Colonel, USW
NOBLE, befehlshabender Offizier

PSA: gekürztes SE-Handbuch [FM 7-28]
Authentifiziert: < |

FM 7-28 INHALT

HUDs (Heads-up Displays)..... 2–5
Geschütze..... 6–10
Allianz-Spezies..... 11
Spielsteuerung..... 12–13
Das Multiplayer-Erlebnis..... 14–25

›

HUDS (HEADS-UP DISPLAYS)

> SPARTAN-HUD

Ihre Spartan III-MJOLNIR-Panzerung ist mit einem Kompletthelm ausgestattet, der neben einem unübertroffenen Schutz vor Ballistik- und Energiegeschossen auch über ein hochentwickeltes, taktisches HUD (Heads-up Display) verfügt.

Das HUD zeigt nicht nur Ihre vorhandene Ausrüstung an Granaten, Waffen und Munition an, sondern bietet auch eine Echtzeitüberwachung zweier wichtiger biometrischer Werte: Schildstärke und Gesundheit. Ihr Schild ist zwar voll wiederaufladbar, macht Sie aber nicht unverwundbar. Ernsthafte Verletzungen können zu schwerwiegend für eine schnelle volle Genesung sein, daher ist es unerlässlich, dass Sie sowohl die Schildstärke als auch Ihren Gesundheitsstatus im Auge behalten.

1 > Granateninventar

Drücken Sie B, um durch die Granaten zu schalten. Drücken Sie LT, um die ausgewählte Granate zu werfen.

2 > Kompass

Zeigt Ihre aktuelle Richtung an.

3 > Schild- und Gesundheitsanzeige

Zeigt Ihre Abwehrschildstärke und Basisgesundheit an.

4 > Waffen und Munition

Zeigt die verfügbaren Waffen und Munitionsvorräte an. Das Symbol für die aktive Waffe ist unter dem der Sekundärwaffe (und größer). Drücken Sie Y, um die Waffe zu wechseln. Um Munition aufzuheben, gehen Sie zu Munitionskisten (in Kampagne und Feuergefecht) oder über eine Waffe des gleichen Typs (in allen Spielmodi).

5 > Kampagnen-Wertung

Zeigt die Spielzeituhr, den aktuellen Punkte-Multiplikator und die Punktetafel.

6 > Herausforderungsfortschritt

Zeigt den Fortschritt in einer der vielen modusübergreifenden Herausforderungen an.

7 > Feuerteammitglieder

Zeigt Namen und Status allen UNSC-Personals an, das Sie begleitet und nicht zum NOBLE-Team gehört.

8 > Bewegungsverfolgungssystem

Zeigt die Lage aller verbündeten Einheiten (gelb) und feindlichen Einheiten (rot) sowie deren Höhe im Verhältnis zu Ihrer Position an. Zeigt außerdem Fahrzeuge in der Nähe an (grau wenn nicht in Benutzung).

9 > Panzerungsfähigkeiten-Symbol

Zeigt die momentan eingesetzte Panzerungsfähigkeit an, wenn vorhanden.

10 > Credits

Zeigt die durch Aktionen im Spiel verdienten Credits an.

HUDS (HEADS-UP DISPLAYS) (FORTSETZUNG)

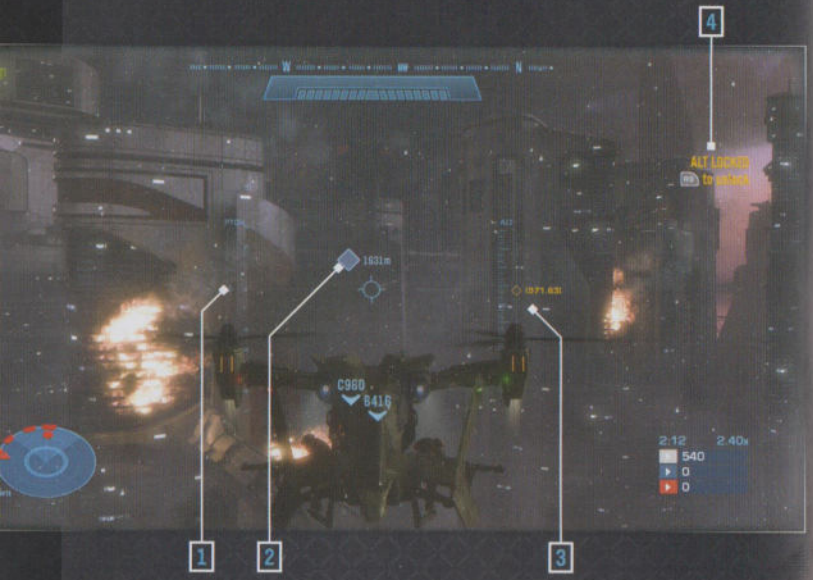
> FALCON-HUD

1 > Neigungsanzeige
Zeigt Ihren aktuellen Neigungsgrad an.

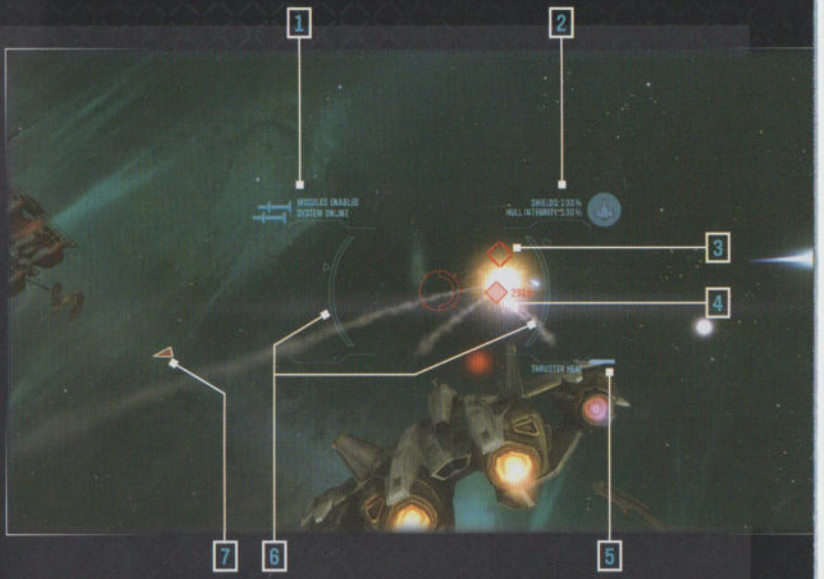
2 > Aktuelles Ziel
Zeigt die Position und Distanz Ihres aktuellen Ziels an.

3 > Höhenmesser
Zeigt Ihre aktuelle Höhe über dem Meeresspiegel an.

4 > Höhenstabilisator
Zeigt an, dass die aktuelle Höhe eingestellt ist und automatisch gehalten wird.



Beschlagnahmte Fahrzeuge verbinden sich auch mit Ihrem HUD und geben wichtige Informationen zur Steuerung und zum Kampf.



> SABRE-HUD

1 > Aktuelle Waffe
Zeigt Ihr aktuell gewähltes Waffensystem an. Drücken Sie Ⓨ, um Waffen zu wechseln.

2 > Fahrzeugzustand
Zeigt die aktuelle Kondition und den Schildstatus Ihres Fahrzeugs an.

3 > Zielerfassungsfadennetz
Zeigt Ziele an, die erfasst wurden oder gerade erfasst werden.

4 > Zielmarkierer
Zeigt potenzielle Ziele in Ihrer direkten Umgebung an.

5 > Schubdüsentemperaturanzeige
Zeigt die aktuelle Schubdüsentemperatur an. Sicherungen deaktivieren automatisch die Nachbrenner.

6 > Neigungs- und Drehanzeige
Zeigt Ihren aktuellen Neigungs- und Drehgrad an.

7 > Aktueller Zielmarkierer
Zeigt in Richtung des angegriffenen Ziels.

GESCHÜTZE

WAFFEN – UNSC

	Nah	Mittel	Distanz	Unterst.	Granate
M6G – Magnum 2-facher Zoom; AM-Stufe.*	○	●	○		
MA37 – Sturmgewehr Kurze, kontrollierte Schüsse sind am effektivsten; hohe FGK.**	●	○			
M392 DMR – Designated Marksman Rifle 3-facher Zoom. AM-Stufe.*		○	●		
M45 TS – Schrotgewehr Am effektivsten aus der Nähe; kleines Magazin.	●	○			
SRS99 – Scharfschützengewehr 5-facher, 10-facher Zoom; kleines Magazin; AM-Stufe.*		●	○		
M41SSR MAV/AW – Bazooka 1,8-facher Zoom; verfolgt Luftziele; GW.†		●	○	▲	
M6 G/GNR – Spartan-Laser 2,5-facher Zoom; 2,5 Sek. zum Aufladen.		○	●	▲	
M319 GL – Granatwerfer Schalter für Alternativfeuer gedrückt halten: manuelle Detonation/EMP‡; schaltet Schilde aus; setzt die meisten Fahrzeuge vorübergehend außer Gefecht; Projektil kann abprallen; GW.†		●	○	▲	▲
M247H HMG – MaschinenGewehr Schwer; begrenzte Munition.	○	●		▲	
M9 HE/DP – Splittergranate Kann abprallen; wird von Schakal-Schild abgewehrt; GW.†		●			▲
H-165 FOM – Zielsucher 2-facher, 4-facher Zoom; sehr geringe FGK.**		○	●	▲	

*Anti-Material; besonders nützlich gegen empfindliches Equipment – wie Gehirne.

**Feuergeschwindigkeit.

†Gebietswaffe.

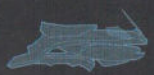
‡Elektromagnetischer Puls.

● Optimale Entfernung

○ Effektive Entfernung

Im Feld können die Informationen zu UNSC-/ Allianzwaffen auch durch Drücken von ◀ aufgerufen werden.

WAFFEN – ALLIANZ

	Nah	Mittel	Distanz	Unterst.	Granate
T25 DEP – Plasmapistole Schalter für Alternativfeuer gedrückt halten: Überladung; halb ferngesteuert; schaltet Schilde aus; setzt die meisten Fahrzeuge vorübergehend außer Gefecht; überhitzt; GW.†	●	○			
T25 DER – Plasmagewehr Sehr effektiv gegen Schilde; überhitzt; hohe FGK.**	●	○			
T51 DER/1 – Plasmarepetierer Sehr effektiv gegen Schilde; Ⓧ gedrückt halten, um überflüssige Hitze abzulassen (kann unterbrochen werden).	●	○			
T25 C – Stachelgewehr Kurze, kontrollierte Schüsse sind am effektivsten; nur an Brute-Shock-Trooper ausgegeben; hohe FGK**	●	○			
T33 GML – Nadelwerfer Sechs Projektile, um Konzentration†† zu verursachen; halb ferngesteuert; Projektile werden von Schakal-Schild abgewehrt; hohe FGK.**	●	○			
T31 R – Nadelgewehr 2-facher Zoom; drei Projektile, um Konzentration††; halb ferngesteuert; Projektile werden von Schakal-Schild abgewehrt; AM-Stufe.*		●	○		
T50 DER/H – Erschütterungsgewehr Kleines Magazin; GW.†	○	●			
T1 EW/S – Partikelschwert Nahkampfwaffe.	●				
T2 EW/H – Gravitationshammer Nahkampfwaffe; GW.†	●				
T33 LAAW – Flakgeschütz 2,5-facher Zoom; GW.†		●	○	▲	
T52 GML/E – Plasmawerfer 2,5-facher Zoom;sehr effektiv gegen Schilde; verfolgt Ziele; Schalter gedrückt halten, um Projektilanzahl zu erhöhen (höchstens 4); GW.†		●	○	▲	
T52 SAR – Fokusgewehr 3,5-facher, 9,5-facher Zoom; überhitzt.		○	●		
 **T52 DESW – Plasmakanone** Sehr effektiv gegen Schilde; schwer; begrenzte Munition.	○	●		▲	
T1 APG – Plasmagranate Heftet sich ans Ziel; wird von Schakal-Schild abgewehrt; GW.†					▲

††Konzentration: Projektile explodieren bei ungeschützten Zielen.

GESCHÜTZE (FORTSETZUNG)

> FAHRZEUGE – UNSC

M274 ULATV – Mongoose
Ungepanzert, hauptsächlich von Kurieren genutzt.

Crew 1+1 (1 Fahrer, 1 Passagier)

M12 FAV – Warthog
Leicht gepanzertes Kampffahrzeug; äußerst wendig, extrem vielseitige Plattform.

Crew 2+1 (1 Fahrer, 1 Schütze, 1 Passagier)

Bordwaffen LRV: M41, 12,7 mm, LAAG (Vulkan-Maschinengewehr); LAAV-G: M68, 25 mm, ALIM (Gauß-Geschütz); LAAV-R: M79, 65 mm, MLRS (Bazooka)

M808 MBT – Scorpion
Primäres gepanzertes Kampffahrzeug; braucht auf den heutzutage turbulenten Schlachtfeldern Unterstützung.

Crew 1+1 (1 Commander, 1 MG-Schütze); Platz für bis zu 4 Passagiere

Bordwaffen M512, 90 mm, SBHV-Geschütz (Glattrohr, Hochdruck); M247, 7,62 mm, MMG (mittleres Maschinengewehr)

UH-144 – Falcon
Primärer Luft-Bodenunterstützungs-/-transport-Senkrechtstarter.

Crew 3 (1 Pilot, 2 Schützen); Platz für bis zu 3 Passagiere

Bordwaffen UH-144A: M638, 20 mm, Auto-Geschütz; 2 x M460, 40 mm, AGL; UH-144S: M638, 20 mm, Auto-Geschütz; 2 x M247H, 12,7 mm, HMG

D77-TC – Pelican
Primärer All-Bodenunterstützungs-/All-Bodentransport-Senkrechtstarter; extrem vielseitige Plattform.

Crew 3 (1 Pilot, 1 Kopilot, 1 Crew-Chef); Platz für bis zu 10 Passagiere und ein Fahrzeug

YSS-1000 – Sabre
Primärer planetarischer Verteidigungsjagdflieger für die Inneren Kolonien.

Crew 1+1 (1 Pilot, 1 Waffensystemoffizier)

Bordwaffen 2 x M1024 ASW/AC, 30 mm, MLA; 2 x ST/Medusa-Raketengeschütz

GA-TL1 – Longsword
Primärer A/X-Jagdflieger; extrem vielseitige Plattform.

Crew 4 (1 Pilot, 1 Kopilot, 1 Navigator, 1 Systemtechniker)

Bordwaffen 2 x M9109 ASW/AC, 50 mm, MLA; 4 x ASGM-10

> FAHRZEUGE – ALLIANZ

T-32 RAV – Ghost
Primäres Aufklärungs-/Schnellangriffsfahrzeug; sehr wenig Schutz für den Piloten.

Crew 1 (1 Pilot)

Bordwaffen 2 x Plasmakanonen (verbunden)

T-48 LAGC – Revenant
Leicht gepanzerte mobile Artillerie; offenes Fahrzeug, bietet Crew sehr wenig Schutz.

Crew 1+1 (1 Pilot, 1 Passagier)

Bordwaffen Plasmamörser

T-26 AGC – Wraith
Primäres gepanzertes Kampffahrzeug der Bodentruppen; toter Winkel/hinten relativ schwach gepanzert.

Crew 1+1 (1 Pilot, 1 Plasmakanonier)

Bordwaffen Schwerer Plasmamörser, Plasmakanone

T-47 UHAP – Scarab
Neueste Informationen deuten darauf hin, dass dies kein Kampffahrzeug, sondern eine schwere Infanterie-Einheit ist.

Crew 1+5 (1 Pilot, 5 Verteidiger); Platz für 12 Verteidiger

Bordwaffen Ultraschwere Fokuskanone, ultraschwere Plasmakanone, 3 x T-52 DESW

T-28 TC – Spirit
Primärer Truppentransporter; schwer gepanzert, Schaden gegenüber praktisch immun.

Crew 1 (1 Pilot); Platz für bis zu 30 Passagiere und 2 Fahrzeuge

Bordwaffen Schwere Plasmakanone

T-52 TC – Phantom
Primärer Bodenunterstützungs-/Truppentransporter; schwer gepanzert, Schaden gegenüber praktisch immun.

Crew 4 (1 Pilot, 1 Waffenoffizier, 2 Plasmakanoniere); Platz für bis zu 30 Passagiere und 2 Fahrzeuge

Bordwaffen Schwere Plasmakanone, 2 x T-52 DESW

T-26 GSA – Banshee
Primäre Bodenunterstützung; leicht gepanzert, aber äußerst wendig.

Crew 1 (1 Pilot)

Bordwaffen 2 x schwere Plasmakanone; FRC-G

T-27 XMF – Space-Banshee
Häufigster der Abfangjäger/Eskortflieger; kein Schild, aber äußerst wendig.

Crew 1 (1 Pilot)

Bordwaffen 2 x schwere Plasmakanone; FRC-G

T-31 XMF – Seraph
Überlegenheitsjäger; starke Schilde, aber äußerst wendig.

Crew 1 (1 Pilot)

Bordwaffen 2 x schwere Plasmakanone

GESCHÜTZE (FORTSETZUNG)

> PANZERUNGSFÄHIGKEITEN

Im Feld können die Informationen zu Panzerungsfähigkeiten auch durch Drücken von ◀ aufgerufen werden.

Jetpack

FELDDATEN Dieses neueste Modell tragbarer Senkrechtstarter hat endlich genug Power, um einen Spartan in der MJOLNIR-Panzerung der neuesten Generation zu befördern.

Sprint

FELDDATEN Dieses Extra ist größtenteils S-320 zu verdanken. Es ist zwar kein richtiger Hack, aber setzt kurzzeitig die Sicherungsbegrenzer von Aktoren und „Muskeln" außer Kraft ... und überlistet die Systemregulatoren, um einem Überhitzen vorzubeugen.

Holografischer Köder

FELDDATEN Dies lässt den Anwender eine virtuelle, holografische Projektion generieren, die als Köder eingesetzt werden kann, um das feindliche Feuer darauf zu lenken. Der Köder hat eine reguläre Lebensdauer von zehn Sekunden, kann aber jederzeit zurückgezogen werden.

Aktive Tarnung

FELDDATEN Macht den Nutzer praktisch unsichtbar. Die Gesamteffektivität hängt von der Disziplin des Anwenders ab – schnelle oder plötzliche Bewegungen können das System überlasten.

Schutzschild

FELDDATEN Die Weiterentwicklung des Blasenschilds, eingesetzt von β5-Strike-Teams, erstellt einen temporären, halbkugelförmigen Schutzschild, der außerdem einen interessanten stärkenden Effekt hat (wird noch untersucht).

Panzerungsschild

FELDDATEN Recht effektiv, selbst in diesem frühen Prototypenstadium. Die internen Komponenten sind fast identisch mit der Allianz-Ausrüstung, die den Panzerungsschild hervorgebracht hat. Der größte Nachteil ist, dass der lokale Gravitationseffekt den Nutzer im Grunde bewegungsunfähig macht.

Ausweichen [EINGESCHRÄNKT – ALLIANZ-MATERIAL]

Dies scheint ein Anschlussstecker oder Scheinmodul zu sein. Es wird für den Betrieb einer Elite-Panzerung benötigt, aber seine genaue Funktion ist nicht bekannt. Spartans sind dazu angehalten, es sich im Feld zu beschaffen, wenn möglich.

ALLIANZ-SPEZIES

Eliten

Die Führung in jeder Gruppe. Nach Ausschalten von Eliten verliert der Rest der Einheit in den meisten Fällen den Zusammenhalt.

Jäger

Stark bewaffnete und gepanzerte Infanterie, die immer in Paaren eingesetzt werden, um ihren relativen Mangel an Geschicklichkeit auszugleichen.

Brutes

Diese aggressiven Kreaturen mit Hang zu schockierenden Gewalttaten lassen sich leicht zu unklugen Waghalsigkeiten provozieren.

Scharmützler

Obwohl sie derselben Spezies wie die Schakale angehören und auch ähnlich eingesetzt werden, sind Scharmützler schneller und wendiger als ihre kleineren Verwandten.

Schakale

Schakale setzen Energieschilde ein, die dank ihrer linearen Konfiguration wesentlich stärker als jedes andere bekannte persönliche Schildsystem sind.

Drohnen

Sie sind auch als „Bugger" bekannt und im Prinzip bewaffnete Insekten. Wo eine auftaucht, sind ganz bestimmt noch viele mehr.

Grunts

Auch wenn es ihnen an Intelligenz und Disziplin fehlt, sind sie in großen Meuten Furcht erregend. Sie verfallen allerdings schnell in Unordnung, wenn ihre Führung neutralisiert wird.

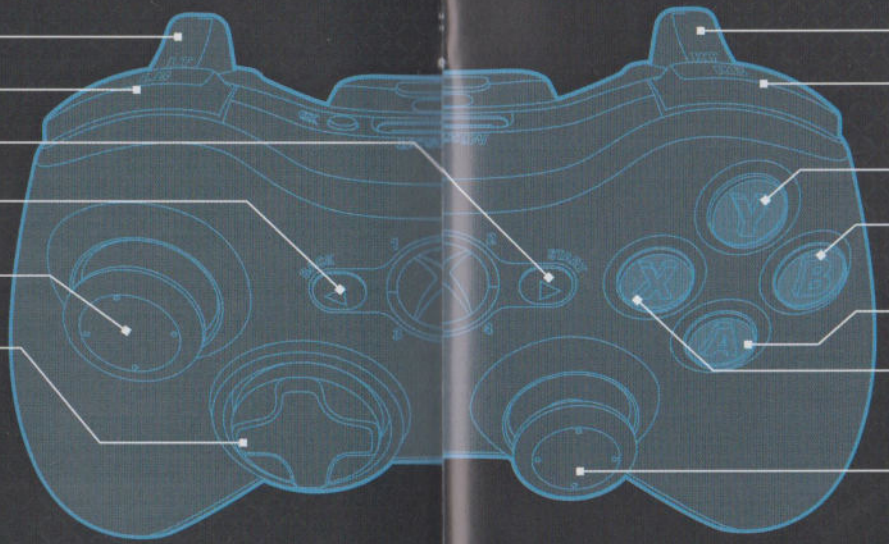
Ingenieure

Diese Einheiten sind nichtkämpfendes „Hilfspersonal", dennoch stellen sie eine erhebliche Bedrohung dar und sollten entsprechend behandelt werden.

SPIELSTEUERUNG

TASTENBELEGUNG

< STANDARD > < AUFKLÄRUNG >



*Rufen Sie für alternative Steuerungskonfigurationen mit das **Menü** auf und wählen Sie dann **Controller**.*

Medkits
Um ein Medkit zu nutzen, gehen Sie zu ihm hin und halten Sie dann X gedrückt.

Nachtsicht
Um Ihren Restlichtfilter zu aktivieren, drücken Sie ◌.

Fahrzeuge
Um in ein Fahrzeug einzusteigen oder es zu fahren, stellen Sie sich in die Nähe der Fahrer- oder Beifahrerseite des Fahrzeugs und halten Sie X gedrückt.

*In Fahrzeug einsteigen, Waffe aufheben, Schalter betätigen, Türen öffnen und so weiter.

> AKTIVE LISTE

Dieses feine aber starke neue Feature zeigt die Aktivitäten Ihrer Freunde auf einen Blick an und lässt Sie ihren Spielen beitreten, sie in Ihre Squad einladen oder Sie der Warteschlange hinzufügen, wenn sie sich gerade mitten in einem Spiel befinden.

Um in Ihrem aktuellen Netzwerk zwischen System Link und Xbox LIVE® zu wechseln, drücken Sie Y. Um einer offenen Lobby beizutreten, wählen Sie sie in der aktiven Liste aus und drücken Sie dann X.

> AUSRÜSTUNGEN

Im Multiplayer-Modus können Sie Ihre Anfangspanzerungsfähigkeit, primäre und sekundäre Waffen sowie die Art und Anzahl der Granaten auswählen, die Sie tragen möchten. Bei einigen Spieltypen sind die Ausrüstungsoptionen beschränkt, während sie sich bei anderen im Verlauf des Spiels dynamisch ändern.

Um zum Beispiel Invasion auf Seiten des UNSC zu spielen, treten Sie als Kundschafter (Sprint, Sturmgewehr, Magnum, zwei Splittergranaten, zwei Haftgranaten) an. Auf Seiten der Allianz beginnen Sie als Krieger (Ausweichen, Plasmarepetierer, Plasmapistole, zwei Plasmagranaten).

Beim Respawnen können Sie Ihre aktuelle Ausrüstung wechseln, indem Sie X drücken.

Die Ausrüstungen ändern sich mit den Spiellisten und Spieltypen. Bei einigen Spieltypen sind die Ausrüstungen gestaffelt, es werden also mit dem Fortschreiten des Spiels neue, stärkere Sets verfügbar.

> GESELLIGKEITSEINSTELLUNGEN

Holen Sie das Beste aus der Spielersuche, indem Sie sich mit diesen vier Geselligkeitskriterien genauer beschreiben:

Gesprächigkeit	Gesprächig oder ruhig
Motivation	Auf Sieg oder zum Spaß
Teamwork	Teamplayer oder Einzelgänger
Ton	Höflich oder als Rowdy

> VERBINDUNGSOPTIONEN

Definieren Sie Ihre bevorzugten Suchkriterien und schalten Sie Einstellungen an und aus, um Ihre Suche nach Teamkameraden zu verbessern.

> ABSTIMMUNG

In *Halo®: Reach* haben Sie mehr Kontrolle über die Spielvarianten und Karten in jeder Spielliste als in jedem vorigen *Halo*-Spiel. Sobald Spieler gefunden wurden, bietet das Spiel eine Standardoption und bis zu drei Alternativen an, es wird nach der Stimmenmehrheit entschieden.

> SPIELLISTEN

Spiellisten sind Sammlungen von Spieltypen mit ähnlichen Eigenschaften in der Spielersuche. Neben Spieltypen hat jede Liste auch eine Reihe Einstellungen, darunter minimale/maximale Spieleranzahl, Anzahl/Größe der Teams sowie Zugangsbeschränkungen zur Spielliste. Des Weiteren finden Sie dort Einstellungen für Stimmen, Abstimmung, Recycling, TrueSkill™ und die Gewichtung der Suchkriterien.

Arena

In der Arena werden Spieler nach Ihrer TrueSkill™-Einstufung in Divisionen eingeteilt. Sie müssen eine bestimmte Anzahl Spiele pro Tag beenden, um sich zu qualifizieren und eine Tagesbewertung zu erhalten. Qualifizieren Sie sich an genug Tagen, dann kommen Sie in eine Division. Die Arena ist in Spielsaisons aufgeteilt. Am Ende jeder Saison werden Ihre Endplatzierung in der Division und Ihr prozentualer Rang angezeigt.

Ihre TrueSkill™-Einstufung wird regelmäßig aktualisiert und spiegelt so Ihre Leistungen nach Ihrer Spielbewertung wider. Die Divisionsplatzierung, Qualifikationsbedingungen und -grenzen sowie Saisonstart-/-enddaten können sich im Laufe der Zeit ändern.

Kooperativ

Neu in *Halo: Reach* – Kampagenmissionen und Feuergefecht können jetzt über die Spielersuche auf Xbox LIVE gespielt werden. Treten Sie bis zu drei anderen Spielern bei, um eine Kampagnenmission abzuschließen, bekämpfen Sie Wellen von Feinden in Feuergefecht oder kämpfen Sie in der Punktattacke (zwei Spieler im Rennen um Volltreffer und die höchste Feuergefecht-Punktzahl).

Wettbewerbsspiel

Hier finden Sie alle traditionellen *Halo*-Angebote wie Showdown und Zielspiel, sowie einen neuen Spielmodus: Invasion. Dieser rundenbasierte Spieltyp lässt Spartans gegen Allianz-Eliten antreten, und zwar auf zunehmend größeren Schlachtfeldern. Eine Seite greift an, die andere verteidigt. Mit dem Abschließen von Kartenzielen und dem Fortschreiten des Spiels erhält jede Sechser-Squad Zugriff auf immer stärkere Ausrüstungen.

MULTIPLAYER-SPIEL-LOBBYS

Sie können von sechs Spiel-Lobbys in den Multiplayer-Kampf starten: Spielersuche, Feuergefecht, benutzerdefiniertes Spiel, Kampagne, Kino und Schmiede.

> SPIELERSUCHE

Diese Lobby teilt Spieler in Gruppen ähnlicher Könnensstufen ein (Xbox LIVE Gold-Mitgliedschaft erforderlich). Wenn Sie eine Spielliste wählen, vergleicht die Spielersuche Ihre Bewertung/Könnensstufe (oder die durchschnittliche Bewertung/Könnensstufe Ihrer Gruppe) mit denen der anderen Spieler in dieser Spielliste. Es gibt Ranglisten- und Geselligkeits-Spiellisten der beliebtesten Solo- und Team-Spieltypen. In Ranglisten-Spiellisten gibt es einige Beschränkungen, um faire Bedingungen zu schaffen (keine Gäste, keine Gruppen, die größer als die Teams für diese Spielliste sind), aber nur durch Ranglisten-Spiele können Sie Ihre Könnensstufe erhöhen.

> FEUERGEFECHT

In Feuergefecht greifen Sie und bis zu drei Freunde Wellen von Allianz-Invasoren an und sammeln mit jedem Volltreffer Punkte. Versuchen Sie sich an Orden-Punktemultiplikatoren (Kopfschüsse, Anheften von Granaten und mehr).

Spielverfolgung

Rechts unten zeigt Ihr HUD wichtige Spielinformationen wie die Spielzeituhr (entweder die vergangene Zeit oder noch verbliebende Zeit, je nach Spieltyp), den aktuellen Punkte-Multiplikator (nach Können, Schwierigkeitsgrad und aktuellem Missionsstatus angepasst) und die Punktetafel (Ihre Punkte und die momentan höchste Punktzahl bzw., wenn Sie vorne liegen, die Punkte Ihres nächsten Rivalen) an.

Wellen, Runden und Sets

Sie bestreiten Wellen in Sets von Runden. Eine Welle besteht aus einem Allianz-Trupp, der auf Sie angesetzt wurde. Die Gegneranzahl in jeder Welle ist anders und hängt vom jeweiligen Truppaufbau ab. Eine Runde besteht aus fünf Wellen der Allianz. Nach jeder Runde bekommen Sie eine Pause, um Ihren Verteidigungsbereich wiederherzustellen. Ein Set besteht aus drei

Runden (insgesamt 15 Wellen) und endet mit einer Bonusrunde. Nach jedem Set bekommen Sie immer längere Pausen, um sich zu sammeln.
Die Bonusrunde ist ein zeitbegrenzter Amoklauf, in dem Ihr Team versucht, möglichst viele Punkte zu sammeln, bevor alle Spieler tot sind oder die Zeit abgelaufen ist. Der Eisen-Schädel ist in dieser Runde immer aktiviert. Wenn Ihr Team genug Punkte sammelt, gewinnen Sie Bonusleben.

Feuergefecht

Dauert standardmäßig ein Set. Die Schädel Pech gehabt (alle Runden), Fangen (Runden 2 und 3) und Wolke (nur Runde 3) werden beim Rundenwechsel automatisch aktiviert. Andere Schädel können im Feuergefecht-Spieloptionenmenü aktiviert werden.

Klassisches Feuergefecht

Dauert, bis niemand mehr ein Leben hat. Pech gehabt (alle), Fangen (2 und 3) und Blaues Auge (nur 3) werden beim Rundenwechsel aktiviert. Andere können im FSO-Menü aktiviert werden.

Generatorverteidigung

Bis zu vier Spieler (Spartans und Eliten); die Spartan-Spieler schützen drei Generatoren. Die Runde ist vorbei, wenn alle zerstört sind oder die Spartans keine Leben mehr haben. Die Generatoren können von Spartans für bis zu 30 Sekunden gesperrt werden und werden nur von Elite-Feuer beschädigt; wenn sie nicht unter Beschuss sind, verbessert sich ihr Zustand wieder.

Gruntpokalypse

Wie Feuergefecht, nur dass sie eine Runde dauert und alle KI-Feinde Grunts sind. Die Schädel Fangen, Wolke, Grunt-Geburtstagsparty und Kuhglocke werden am Anfang aktiviert.

Raketenkampf

Wie Feuergefecht, aber dauert nur eine Runde; alle Spieler haben Bazookas und unbegrenzt viele Raketen. Die Schädel Pech gehabt und Fangen werden am Anfang aktiviert.

MULTIPLAYER-SPIEL-LOBBYS (FORTSETZUNG)

Punktattacke
Wie Feuergefecht, aber mit nur 1-2 Spielern; die KI-Begegnungen in jeder Welle bleiben immer gleich.

Gegen
Bis zu insgesamt vier Spartan- und Elite-Spieler (keine KI). Eliten haben unbegrenzt viele Leben. Ein Spartan-Team, das einen Elite ausschaltet, erhält ein Extraleben. Nach zehn Minuten (oder wenn die Spartans keine Leben mehr haben) endet die Runde und die Spieler tauschen die Seiten.

Respawn und Nachschub
In jedem Feuergefecht hat Ihr Team einen gemeinsamen Lebenspool. Teammitglieder, die sterben, respawnen in einem sicheren Gebiet und das Team verliert ein Leben aus dem Pool. Tote Spieler respawnen jedoch kostenlos nach jeder Bonusrunde oder wenn Sie keine Leben mehr übrig haben, aber ein Teammitglied eine Welle überlebt. Am Ende jeder Runde oder jedes Sets werden zusätzliche Leben verliehen. Wählen Sie mit ◌ einen der verfügbaren Respawn-Orte. Nach dem erfolgreichen Beenden einer Runde werden neue Medkits und UNSC-Waffen bereitgestellt.

Anpassbare Optionen
Sie können die Eigenschaften der Spartans und Eliten (Respawn-Zeit; Anfangsleben; maximale Extraleben; Elite-Volltreffer-Boni, nur für Spartans; Ausrüstungen) sowie die der Wellen (welche Schädel aktiviert sind; welche Squads in Anfangs-, Haupt- und Bosswellen erscheinen; ob Squads zufällig oder der Reihe nach erscheinen) anpassen. Außerdem können Sie die Generatoreigenschaften, Szenarieneinstellungen, Züge, Wellenlimits und das Gesamt-Zeitlimit Ihrem bevorzugten Spielstil anpassen.

Ausrüstungen
In Feuergefecht gibt es folgende Spartan-Ausrüstungen: Flieger (Jetpack, Sturmgewehr, Magnum); Aufklärungsschütze (Sprint, DMR, Sturmgewehr); Bediener (Panzerungsschild, Schrotgewehr, Magnum) und Sanitäter (Schutzschild, DMR, Sturmgewehr).
Zu den Elite-Ausrüstungen gehören Meisterhafter Attentäter (aktive Tarnung, Erschütterungsgewehr, Plasmapistole); Ranger (Jetpack, Plasmarepetierer, Plasmapistole); königlicher Zelot (Ausweichen, Nadelgewehr, Nadelwerfer); Wachposten (Schutzschild, Nadelgewehr, Plasmapistole) und Gladiator (Hologramm, Partikelschwert, Plasmarepetierer).

Schädel
Feuergefecht-Schädel gibt es in primären und sekundären Varianten und sie beeinflussen das Spiel auf verschiedene Arten. Es gibt drei Schädel (rot, blau und gelb), die anpassbar sind und mit denen die Eigenschaften für Spartans, Eliten und Wellen spezifiziert werden. Sie können weitere Schädel in den Feuergefecht-Spieloptionen aktivieren.

PRIMÄR

Pech gehabt	Feinde weichen Ihren Granaten aus.
Fangen	Feinde werfen selbst Granaten.
Blaues Auge	Durch das Ausschalten von Feinden im Nahkampf werden Ihre Schilde wieder aufgeladen.
Neigung	Schilde und Panzerung tauschen die Eigenschaften.
Hungersnot	Zusätzliche Waffen haben weniger Munition.
Mythic	Die Ausdauer der Feinde wird verdoppelt.
Eisen	Respawnen ist deaktiviert (erscheint nicht im FSO-Menü und kann nicht angeschaltet werden).
Gewitter	Alle Feinde erhalten einen höheren Rang.
Wolke	Der Bewegungsverfolgungssensor wird verborgen.

SEKUNDÄR

Blind	Ihr HUD und Ihre Waffen werden unsichtbar für Sie.
Kuhglocke	Explosionen sind dreimal stärker als normal.
Grunt-Geburts-tagsparty	Die Party geht los, sobald ein Grunt einen Kopfschuss bekommt.
I.H.D.V.S.K.	Die Kampfdialoge werden etwas ... unvergesslicher.

MULTIPLAYER-SPIEL-LOBBYS (FORTSETZUNG)

> BENUTZERDEFINIERTES SPIEL

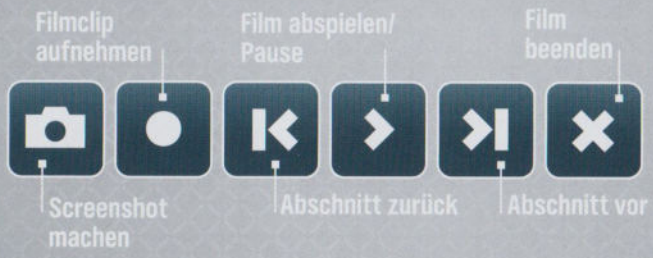
Erstellen Sie ein privates Match oder passen Sie Multiplayer-Spiele an, indem Sie Spiel- oder Spielereinstellungen ändern. In der Benutzerdefiniertes-Spiel-Lobby können Sie Ihr Spiel anpassen und Spiel- und Kartenoptionen auswählen. Beim Erstellen eines Spiels auf Xbox LIVE können Sie Privatsphäre-Optionen aus dem Netzwerk-Menü einstellen und benutzerdefinierte Spiele mit Spielern von Ihrer Freundeliste und denen, mit denen Sie kürzlich gespielt haben, spielen.

> KAMPAGNE

Spielen Sie die Kampagne solo oder kooperativ mit bis zu drei anderen Spielern über Xbox LIVE (per benutzerdefiniertes Spiel und Spielersuche), in einem lokalen Netzwerk oder über System Link. Wenn Ihre Freunde nicht erreichbar sind, nutzen Sie die Spielersuche, um sich mit Spielern zusammenzutun, die nicht auf ihrer Freundeliste stehen. Wählen Sie einen von vier Schwierigkeitsgraden; die Abbruchfunktion wird unterstützt und führt nicht zu einer getrennten Verbindung oder einer Rückkehr in die Lobby.

> KINO

Hier können Sie Screenshots aus Filmen von Multiplayer- und Solospielen mit verschiedenen Aufnahmewinkeln machen, bearbeiten und ansehen. Spieler mit einer Xbox LIVE Gold-Mitgliedschaft können Filme und Screenshots auch online speichern und sie Freunden zeigen.



> SCHMIEDE

Verteilen Sie Objekte, Equipment und Hindernisse auf einer beliebigen Multiplayer-Karte. Vergessen Sie aber nicht, dass schon die kleinste Veränderung das Spiel dramatisch beeinflussen kann. Kartenvarianten können von Ihnen allein oder zusammen mit Freunden über Xbox LIVE, System Link oder eine lokale Xbox 360 Konsole erstellt werden.

BENUTZERDEFINIERTE SPIELE

Um einen einzigartigen Spieltypen zu erstellen, drücken Sie Ⓧ in der Benutzerdefiniertes-Spiel-Lobby. Die Spieloptionen zeigen die Elemente an, die Sie anpassen können, basierend auf dem gewählten Standard-Spieltyp. Passen Sie Ihre Siegbedingungen, Fahrzeug- und Waffenplatzierungen, Spielerattribute und mehr an. Sie können Ihre Lieblingsspieltypen der benutzerdefinierten Spieltypen aus den Spieloptionen speichern oder indem Sie das benutzerdefinierte Spiel aus der Zuletzt-gespielt-Liste im Spielmenü wählen.

Angriff

Holen Sie die Bombe, machen Sie sie in der Basis Ihres Gegners scharf und schützen Sie sie dann, bis sie explodiert. Angriff kann auch in verschiedenen Varianten gespielt werden, darunter Grifball, Neutraler Bomben-Angriff und Ein-Bomben-Angriff.

Kampf um die Flagge

Jedes Team hat eine Flagge; es werden vier Runden zu je drei Minuten gespielt. Jede Flagge ist einen Punkt wert, die Runde endet, wenn eine Flagge erobert wurde. Das Team mit den meisten Rundensiegen aus vier möglichen gewinnt. Kampf um die Flagge kann auch in verschiedenen Varianten gespielt werden, darunter Eine Flagge, Mehrere Flaggen und Neutrale Flagge.

Kopfjäger

Ein getöteter Spieler hinterlässt einen Schädel, der eingesammelt und in einem mehrerer (sich bewegender) Tore abgelegt werden kann. Sie können bis zu zehn Schädel gleichzeitig einsammeln, aber wenn Sie ausgeschaltet werden, lassen Sie sie alle fallen. Kopfjäger kann auch als Kopfjäger – Pro gespielt werden, wobei nur die Panzerungsfähigkeit Sprint für den Spieler verfügbar ist, das Bewegungsverfolgungssystem deaktiviert wird und Schädel nur nach einem Kopfschuss hinterlassen werden.

Infektion

Drei Spieler spawnen am Anfang als Zombie und versuchen, andere Spieler zu infizieren, indem sie sie ausschalten. Getötete Spieler respawnen als Zombies. Infektion kann auch als Zufluchtsorte gespielt werden, wobei ein beweglicher Hügel den Menschen Unverwundbarkeit bietet, während Sie versuchen, den Zombies zu entrinnen.

Invasion

Eine Gegeneinander-Variante in drei Phasen: Territorien, Angriff und Kampf um die Flagge. Invasion kann auch in verschiedenen Varianten gespielt werden, darunter Invasion: Showdown, Invasion: Knochenacker, Invasion: Insel und Invasion: Kuppel.

Moloch

Ein Spieler spawnt am Anfang als superschneller Spartan mit einem Gravitationshammer und Superschilden: der Moloch. Die anderen Spieler wetteifern darum, den Moloch auszuschalten, und wer es schafft, wird der nächste Moloch. Der Moloch mit den meisten Volltreffern gewinnt.

BENUTZERDEFINIERTE SPIELE (FORTSETZUNG)

Hügelkönig
Ihre Punktzahl erhöht sich, je länger Sie auf dem eroberten Hügel am Leben bleiben. Hügelkönig kann auch als Verrückter König gespielt werden, wobei sich der Hügel bewegt.

Oddball
In der Arena gibt es von Anfang an einen Schädel, und alle Spieler kämpfen darum, ihn zu erobern und eine bestimmte Zeit lang zu halten. Oddball kann auch als Heißes Eisen gespielt werden, wobei der Schädel die schlechte Angewohnheit hat, zu explodieren und den Spieler, der ihn gerade hat, dabei auszuschalten.

Rennen
Jeder Spieler spawnt in einem Mongoose und fährt mit den anderen auf einer Strecke von Kontrollpunkt zu Kontrollpunkt um die Wette. Erreichen Sie als erster Spieler eine bestimmte Anzahl Kontrollpunkte, um zu gewinnen. Rennen kann auch in diesen zwei Varianten gespielt werden: Bei Rallye sind die Kontrollpunkte zufällig im Gebiet verteilt, statt auf einer Strecke, und bei Raketenrennen erhalten Zweierteams Bazookas und unendlich viele Raketen, mit denen sie ihren Gegnern ordentlich einheizen können.

Showdown
Jeder gegen jeden, mit Ausrüstungen. Showdown kann auch in verschiedenen Varianten gespielt werden, darunter Klassischer Showdown (keine Ausrüstungen), Elite-Showdown (jeder spielt als ein Elite), SWAT (Sprint, DMR, Magnum, ohne Schilde und Bewegungsverfolgungssystem) und Showdown – Pro (DMR, Granaten, ohne Bewegungsverfolgungssystem).

Hamstern
Teams sammeln willkürlich verteilte Flaggen (oder stehlen vom Gegner gesammelte Flaggen), bringen sie zum Hügel ihres Teams und verteidigen sie. Sie erhalten einen Punkt für jede Flagge, die sich nach Ablauf der Zeit auf ihrem Hügel befindet.

Territorien
Es können drei Hügel erobert werden, wenn sie eine bestimmte Zeit lang verteidigt werden. Jedes Team erhält einen Punkt pro Hügel für jede Sekunde, die es ihn kontrolliert hat. Das Team, das als erstes eine bestimmte Punktzahl erreicht bzw. das Team, das führt, wenn die Zeit abgelaufen ist, gewinnt. Territorien kann auch als Dreiteilige Territorien gespielt werden, wobei die Hügel sich bewegen.

DIE SCHMIEDE

In der Schmiede können Sie die Objekte auf einer beliebigen Multiplayer-Karte bearbeiten, erstellen oder sogar löschen.

Auch wenn Sie sich in der Schmiede als Spieler frei bewegen und kämpfen können, wird die eigentliche Arbeit doch im Bearbeitungsmodus erledigt. Drücke Sie ⟲, um in den Bearbeitungsmodus zu gelangen, wo Sie die Objekte (Waffen, Fahrzeuge, Kartenziele und mehr) in Ihrer Umgebung manipulieren können. Drücken Sie erneut ⟲, um zurück in den Spielermodus zu gelangen und Ihre Änderungen zu testen.

Sie können eine Karte auch mithilfe anderer Spieler überarbeiten. Bis zu acht Spieler können über System Link oder Xbox LIVE und bis zu vier Spieler können im lokalen Splitscreen-Modus an einem Schmiede-Spiel teilnehmen.

Hier einige Tipps, die Ihnen den Anfang erleichtern:

1. Sie bekommen ein festes Budget zugewiesen, mit dem Sie Gegenstände zur Karte hinzufügen können. Wenn Sie keine Credits mehr haben, können Sie Standard-Kartenobjekte löschen und so wieder ein paar Credits bekommen.
2. Nicht alle Objekte (zum Beispiel Fahrzeuge) stehen auf allen Karten zur Verfügung.
3. Drücken Sie Ⓧ, wenn Sie ein Objekt markiert haben, um mehr über das Objekt und die verfügbaren Optionen für dessen Eigenschaften auf der Karte zu erfahren.

Wenn Sie die Welt fertig umgeformt haben, vergessen Sie nicht, Ihre neue Kartenvariante zu speichern, indem Sie ▶ drücken und **Karte speichern** wählen. Probieren Sie Ihre neue Karte danach in der Benutzerdefinierte-Spiele-Lobby aus oder laden Sie sie in Ihr Datei-Sharing hoch, um sie mit Ihren Freunden zu teilen.

Sie können sich die Schmiede-Steuerung und andere Optionen ansehen, indem Sie in einer Spielsitzung ▶ drücken.

In der Schmiede haben Sie auch Zugang zur Schmiedewelt – eine wählbare Karte in sieben untereinander verbundenen Bereichen, die die größte Multiplayer-Karte bildet, die je für das *Halo*-Universum geschaffen wurde – und können in Kartenvarianten spielen, die von Bungie mit den gleichen Werkzeugen und Objekten erstellt wurden, die auch den Spielern zur Verfügung stehen. In der Schmiedewelt gibt es atemberaubende *Halo*-Geländemerkmale: Wasserfälle, Wiesen, Meere, Berge, Bäume und sogar Blutsväter-Architektur. Eine unglaubliche Umgebung für Spieler zum Entdecken und Kämpfen.

Besuchen Sie **www.halowaypoint.com** oder **www.bungie.net** für weitere Informationen zur Schmiede.

BENUTZERDEFINIERTE INHALTE

Drücken Sie ◉, um Ihre Einstellungen zu öffnen und Zugriff auf Ihre Spielidentität, Spielereinstellungen und Datei-Sharing-Optionen zu erhalten.

MEDIEN

Datei-Sharing	Verwalten Sie die Filmclips, Screenshots, Karten und Spielvarianten, die Sie über Xbox LIVE freigeben möchten (Xbox LIVE Silber- oder Gold-Mitgliedschaft erforderlich).
Screenshots	Blättern Sie durch Ihr „Album der Schmerzen" mit Bildern aus Ihren eigenen Spielen und Bildern, die Sie von Freunden heruntergeladen haben.
Aktive Übertragungen	Sehen Sie sich aktuelle und anstehende Datei-Übertragungen an.
Marktplatz	Besuchen Sie den Xbox LIVE-Marktplatz, um *Halo*-bezogene Downloads, Spieldemos und mehr zu erhalten.
Bungie-Favoriten	Holen Sie sich heiße neue Karten, Spieltypen, Filme und Screenshots ... direkt von Bungie zu sich nach Hause.
Bungie Pro-Render	Nutzen Sie die Render-Minuten, die Sie als Bungie Pro-Abonnent erhalten haben, um Ihre Lieblingsfilme und -clips in wiedergabebereite Videodateien zu verwandeln.
Dateisuche im Spiel	Definieren Sie Ihre Suchparameter besser, indem Sie den Dateityp, Spieltyp, Autor, die Karte oder das Tag spezifizieren.

EINSTELLUNGEN

Spielsteuerung	Controller-Einstellungen festlegen.
Erscheinungsbild	Wählen Sie Ihre Dienstkennung, Ihr Geschlecht und Ihre Panzerungsdetails aus.
Sprach-Kommunikation	Bestimmen Sie, wie und wann Sie in Spielersuche-Spielen die Stimmen Ihrer Freunde und Feinde hören.
Bildschirmeinstellungen	Legen Sie die Optionen für Untertitel und die Bildschirmhelligkeit fest.

MULTIPLAYER-VERBINDUNGEN

Stellen Sie Ihren Verbindungstyp für den Multiplayer-Modus ein, indem Sie **Netzwerk** in einer Spiel-Lobby auswählen und dann **Xbox LIVE**, **System Link** oder **Lokal** wählen. Zur Suche nach Spielen oder Leitung eines Spiels auf Xbox LIVE ist eine Xbox LIVE Gold-Mitgliedschaft erforderlich.

> XBOX LIVE-VERBINDUNGSINFORMATIONEN

Mehr Informationen über Verbindungsprobleme beim Spielen auf Xbox LIVE gibt es unter **www.bungie.net/router**.

> SYSTEM LINK

Um ein System Link-Spiel zu leiten oder zu finden, wählen Sie **System Link** im **Netzwerk**-Menü. Wählen Sie einen Spiel-Browser, um sich Details anzusehen oder beizutreten, wenn ein Platz für einen Spieler verfügbar wird.

> BEITRITTSWARTESCHLANGE

Sie können der Squad Ihrer Freunde automatisch beitreten, wenn ihr Spiel beendet ist. Markieren Sie sie einfach in der **aktiven Liste** und wählen Sie dann **Beitrittswarteschlange** aus dem Menü. Beide Parteien werden darüber benachrichtigt, dass sie nach dem aktuellen Spiel zusammen in eine Squad kommen.

> VERBINDUNGSOPTIONEN UND GESELLIGKEITSEINSTELUNGEN

Legen Sie die Prioritäten für Ihr Online-Erlebnis fest. Sie können für Ihre Suche nach einem Teamkameraden Ihre bevorzugten Suchkriterien definieren und Parameter umschalten.

> XBOX LIVE-PRIVATSPHÄRE

Für das Spielen auf Xbox LIVE gibt es mehrere Privatsphare-Optionen. Wählen Sie aus einer beliebigen Lobby **Netzwerk** und wählen Sie dann unter **Xbox LIVE Offene Gruppe**, **Nur für Freunde** oder **Nur mit Einladung**. Bei Offene Gruppe können Freunde und Spieler, mit denen Sie kürzlich gespielt haben, Ihrer Gruppe beitreten. Nur für Freunde beschränkt sich auf Freunde oder aktuelle Gruppenmitglieder. Nur mit Einladung erfordert eine Einladung von jemandem in Ihrer Gruppe, damit jemand anderes beitreten kann.

HALO WAYPOINT

Halo Waypoint ist Ihre Anlaufstelle in Sachen *Halo*. Ganz gleich, ob es um die verschachtelten Details in der *Halo*-Geschichte geht, um die unglaublich kreativen Inhalte aus der Community oder einen umfassenden Blick auf Ihre Kampagne- und Multiplayer-Karriere in vielen *Halo*-Titeln – bei Waypoint sind Sie richtig. Des Weiteren ermöglicht Halo Waypoint Fans den Zugriff auf exklusive, nie dagewesene Shows und Serien und liefert der Community so die *Halo*-News und -Unterhaltung, die sie braucht, genau im richtigen Moment. Waypoint wird ständig aktualisiert, also schauen Sie immer wieder über Ihre Konsole, Ihren Webbrowser oder Ihr Mobiltelefon vorbei, um immer auf dem neuesten Stand in der *Halo*-Welt zu bleiben. Über das Hauptmenü in *Halo: Reach*, die Xbox LIVE-Steuerung oder **www.halowaypoint.com** gelangen Sie zu Halo Waypoint.

BUNGIE.NET

Bungie.net ist eine Gemeinschaft, eine zentrale Informationsquelle zu *Halo*. Zu den auf dieser Site verfügbaren Features und Funktionen gehören unter anderem erweiterte Spielberichte, die detaillierte Informationen darüber enthalten, wer wen wo und womit eliminiert hat. Bei Bungie.net können Sie sich auch die hochauflösenden Screenshots aus Ihrem Datei-Sharing ansehen und diese freigeben. So stellen Sie eine Galerie Ihrer Lieblings-Spielmomente zusammen, die Sie bearbeiten und mit der ganzen Welt teilen können.
Sie können sich auch Einträge Ihrer Freunde oder Ihres eigenen Datei-Sharings ansehen sowie diese bewerten und weiterempfehlen. Stellen Sie Downloads cooler Filme oder Spielvarianten auf Ihre Xbox 360 Konsole in eine Warteschlange. Sie erhalten die Dateien daraufhin automatisch bei Ihrer nächsten Anmeldung bei *Halo: Reach*. Aber das ist erst der Anfang. Bei Bungie.net können Sie sich alle Multiplayer-Statistiken und Meta-Spieldaten ansehen, die Sie je erzielt haben. Außerdem können Sie der Welt zeigen, welche Erfolge Sie freigeschaltet haben.
Auch die sozialen Aspekte des Multiplayer-Spiels kommen nicht zu kurz: Sie können Ihre Statistiken auch mit denen anderer Personen in Ihrer Freundesliste vergleichen. Das fördert den Wettbewerb unter Freunden und Bekannten, sodass Ihre Identität und Ihre Statistiken nicht einfach im Meer der Millionen Spieler untergehen. Diese Bestenliste von *Halo: Reach* nur für Freunde ist eine tolle Möglichkeit, um Wettbewerbe und Rivalitäten zwischen Freunden auszutragen. Bungie.net verfolgt sogar, wann Sie im Rang befördert wurden, sodass Sie sich wehmütig an Ihre Tage als neu angeworbener Soldat erinnern können.
Bungie.net ist jedoch mehr als nur eine Erweiterung Ihres *Halo*-Erlebnisses: Hier können Sie auch andere Spieler mit ähnlichen Interessen kennenlernen, die genau wie Sie Spaß am Spielen haben. Treffen Sie neue Spieler und teilen Sie Momente, Inhalte und Spiele miteinander. Sie erhalten Zugang zu Strategieführern, Interviews, Podcasts, News, Features und stehen ständig in Kontakt mit der Community. Es gibt sogar einen Bungie.net-Laden, der exklusive Merchandise-Artikel und Kleidung bietet. Bungie.net wurde entwickelt, um Ihr Spielerlebnis in einer Weise wie nie zuvor zu vertiefen und zu verbessern.

XBOX LIVE

Xbox LIVE® ist Ihre Verbindung zu mehr Spielen, Unterhaltung und Spaß. Weitere Informationen erhalten Sie unter **www.xbox.com/live**.

>ANSCHLIESSEN

Bevor Sie Xbox LIVE nutzen können, müssen Sie Ihre Xbox 360 mit einem Breitband-Internetanschluss – beispielsweise DSL – verbinden und eine Xbox LIVE-Mitgliedschaft abschließen. Die kostenlose Xbox LIVE-Silbermitgliedschaft ist bereits im Kaufpreis der Xbox 360 enthalten, sodass Sie gleich loslegen können. Um in den Genuss aller Xbox LIVE-Funktionen und –Services zu kommen, müssen Sie eine kostenpflichtige Xbox LIVE-Goldmitgliedschaft abschließen. Weitere Informationen zur Verbindung mit Xbox LIVE und Hinweise zur Verfügbarkeit des Services erhalten Sie auf der Webseite **www.xbox.com/live/countries**.

> JUGENDSCHUTZ

Mithilfe der Xbox 360 Jugendschutzfunktion können Eltern und Erziehungsberechtigte bestimmen, welche Inhalte junge Spieler nutzen können und wie lange sie täglich spielen dürfen. Auch können Erziehungsberechtigte festlegen, mit wem und auf welche Weise auf Xbox LIVE kommuniziert werden darf. Zudem lässt sich vorgeben, wer auf für Erwachsene bestimmte Inhalte zugreifen darf. Weitere Informationen erhalten Sie auf **www.xbox.com/familysettings**.

HERSTELLERGARANTIE FÜR IHRE KOPIE DER XBOX-SPIELSOFTWARE („SPIEL")

Garantie

Microsoft Corporation („Microsoft") garantiert, dass dieses Spiel für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Erwerb so funktioniert wie in dem beigefügten Handbuch beschrieben. Diese Herstellergarantie ist nichtig, falls Schwierigkeiten mit dem Spiel auf einen Unfall, Missbrauch, Virus oder falsche Anwendung zurückzuführen sind. Microsoft gibt keine anderen Garantien und macht keine weiteren Versprechungen hinsichtlich des Spiels.

Legendary-Statue

Die obige Garantie gilt nicht für die Sammlerstatue in der Legendary Edition des Spiels (die "Statue"). VON SEITEN MICROSOFTS GIBT ES FÜR DIE STATUE KEINERLEI AUSDRÜCKLICHE GEWÄHRLEISTUNGEN, GARANTIEN ODER BEDINGUNGEN. SOWEIT DURCH DAS JEWEILIGE LOKALE RECHT ZULÄSSIG, SCHLIESST MICROSOFT DIE STILLSCHWEIGENDEN GARANTIEN DER VERKEHRSFÄHIGKEIT, DER EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK UND DER FREIHEIT VON RECHTSVERLETZUNGEN DER STATUE AUS.

Ihre Ansprüche

Falls innerhalb des Garantiezeitraums von 90 Tagen ein Problem mit dem Spiel auftritt, das unter diese Herstellergarantie fällt, geben Sie das Spiel zusammen mit einer Kopie der Original-Verkaufsquittung an den Händler zurück. Der Händler wird das Spiel nach eigenem Ermessen entweder a) kostenlos reparieren oder ersetzen oder b) den Kaufpreis zurückerstatten. Für jedes Ersatzspiel gewährt Microsoft für die restliche

Zeit des ursprünglichen Garantiezeitraums oder für 30 Tage nach Erhalt die Garantie, wobei der längere Zeitraum maßgebend ist. Microsoft kann für eventuelle Schäden nicht haftbar gemacht werden, soweit Sie Beschädigungen durch entsprechende Vorsichtsmaßnahmen hätten vermeiden können.

Gesetzliche Rechte

Möglicherweise haben Sie Rechte gegenüber Ihrem Händler, auf die die Herstellergarantie von Microsoft keinen Einfluss hat. **WENN SIE DAS SPIEL NICHT FÜR IHREN PERSÖNLICHEN GEBRAUCH ERWORBEN HABEN (WENN SIE NICHT ALS VERBRAUCHER HANDELN)**

Die folgenden Bestimmungen gelten im größtmöglichen durch das anwendbare Recht zugelassenen Umfang.

Keine weiteren Gewährleistungen

Microsoft und deren Lieferanten lehnen alle anderen ausdrücklichen oder konkludenten Gewährleistungen und Garantien bezüglich des Spiels und des beigefügten Handbuchs ab.

Haftungsbeschränkung

Microsoft haftet in Fällen von Vorsatz, grober Fahrlässigkeit, bei Verletzung von Leib oder Leben sowie bei Ansprüchen nach dem Produkthaftungsgesetz nach den gesetzlichen Vorschriften. Eine weitergehende Haftung von Microsoft besteht nicht. Dies gilt für alle Haftungstatbestände einschließlich unerlaubter Handlung.

Falls Sie Fragen bezüglich dieser Garantie haben, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder an Microsoft unter:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irland

XBOX-KUNDENSUPPORT

Support

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
España	900 94 8952	900 94 8953
Saudi	800 8443 784	
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UAE	800 0 441 1942	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Suporte técnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktov; Dział wsparcia technicznego produktu; Műszaki terméktámogatás; Služby produktovej podpory; Службы поддержки продуктов.

**TTY –Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefoon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Weitere Informationen finden Sie im Internet unter **www.xbox.com**

Die in diesen Unterlagen enthaltenen Angaben und Daten, einschließlich Hinweise auf URLs und weitere Internet-Websites, können ohne vorherige Ankündigung geändert werden. Die in den Beispielen verwendeten Firmen, Organisationen, Produkte, Domänennamen, E Mail- Adressen, Logos, Personen, Orte und Ereignisse sind frei erfunden, und jede Ähnlichkeit mit bestehenden Firmen, Organisationen, Produkten, Domänennamen, E Mail-Adressen, Logos, Personen, Orten oder Ereignissen ist rein zufällig, soweit nichts anderes angegeben ist. Die Benutzer sind verantwortlich für das Einhalten aller anwendbaren Urheberrechtsgesetze. Unabhängig von der Anwendbarkeit der entsprechenden Urheberrechtsgesetze darf ohne ausdrückliche schriftliche Erlaubnis der Microsoft Corporation kein Teil dieses Dokumentes für irgendwelche Zwecke vervielfältigt oder in einem Datenempfangssystem gespeichert oder darin eingelesen werden, unabhängig davon, auf welche Art und Weise oder mit welchen Mitteln (elektronisch, mechanisch, durch Fotokopieren, Aufzeichnen usw.) dies geschieht.

Es ist möglich, dass Microsoft Rechte an Patenten bzw. angemeldeten Patenten, an Marken, Urheberrechten oder sonstigem geistigen Eigentum besitzt, die sich auf den fachlichen Inhalt dieses Dokuments beziehen.

Das Bereitstellen dieses Dokuments gibt Ihnen jedoch keinen Anspruch auf diese Patente, Marken, Urheberrechte oder auf sonstiges geistiges Eigentum, es sei denn, dies wird ausdrücklich in den schriftlichen Lizenzverträgen von Microsoft eingeräumt.

Hier genannte Namen tatsächlicher Unternehmen und Produkte können Marken der jeweiligen Eigentümer sein.

Das unberechtigte Kopieren, die Zurückentwicklung (Reverse Engineering), Übertragung, öffentliche Aufführung, Vermietung, das Spielen gegen Zahlung eines Entgelts und die Umgehung von Urheberschutzmaßnahmen sind strengstens untersagt.

© 2010 Microsoft Corporation. Alle Rechte vorbehalten.

Microsoft, Halo, die Halo-Logos, das Microsoft Game Studios-Logo, 343 Industries, TrueSkill, Xbox, Xbox LIVE, die Xbox-Logos und Xbox 360 sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe.

Entwickelt von Bungie für die Microsoft Corporation. Bungie, das Bungie-Logo und das Bungie.net-Logo sind eingetragene Marken von Bungie LLC und werden mit deren Genehmigung verwendet. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Verwendet Bink Video. © Copyright 1997–2010 RAD Game Tools, Inc.

Verwendet Granny Animation. © Copyright 1999–2010 RAD Game Tools, Inc.

2002–2010, OC3 Entertainment, Inc. und seine Lizenzgeber. Alle Rechte vorbehalten.

FaceGen von Singular Inversions Inc.

Dieses Produkt enthält Zlib—© Copyright 1995–2010 Jean-loupe Gaily und Mark Adler.

Dieses Produkt enthält libpng von Group 42 und den mitwirkenden Autoren von libpng.

Halo: Reach verwendet Havok™: © Copyright 1999-2010 Havok.com Inc. (oder seine Lizenzgeber). Alle Rechte vorbehalten. Siehe **www.havok.com** für Details.

Dolby und das Doppel-D-Symbol sind Marken von Dolby Laboratories.

Waves-Audio-Plug-ins (**www.waves.com**).

BRADYGAMES
Holen Sie sich den
Strategieführer
bradygames.com®
X16-81738-01
BUNGIE
Microsoft
game studios